SLES-01940
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
5029988007790
PlayStation
PAL
40 WINKS™
CON RUFF E TUMBLE
EUROCOM
ENTERTAINMENT SOFTWARE
PlayStation®

Precauzioni

Questo dischetto contiene software per la console PlayStation®. Non utilizzare mai questo dischetto su altre macchine poichè potrebbe danneggiarsi. • Questo dischetto inoltre è adatto solamente ai requisiti tecnici della PlayStation® in versione europea e non può essere quindi utilizzato su altre versioni della PlayStation®. • Per un uso corretto, leggere attentamente il manuale di istruzioni della PlayStation®. • Inserire il dischetto con la parte stampata rivolta verso l'alto. • Non toccare la superficie del dischetto ma afferrarlo dai lati. • Mantenerlo pulito ed evitare di graffiarlo. Se sporco, pulirlo delicatamente con un panno morbido. • Non esporre il dischetto alla luce diretta del sole, a umidità eccessiva e non lasciarlo vicino a fonti di calore. • Non provare mai ad utilizzare un dischetto incrinato, piegato o riparato con adesivo poichè potrebbe causare errori di funzionamento.

Per la salute.

• Fare come minimo delle pause di 15 minuti dopo ogni ora di utilizzo. • Non giocare se si è stanchi o si è dormito poco. • Giocare in una stanza ben illuminata, seduti davanti allo schermo alla distanza massima permessa dal cavo. • Ai soggetti sofferenti di epilessia va ricordato di consultare un medico prima dell'utilizzo di un videogioco; infatti particolari luci intermittenti o a motivo luminoso comunemente presenti nell'ambiente di tutti i giorni, in immagini televisive e anche in alcuni videogiochi potrebbero determinare un attacco. Va ricordato inoltre che anche coloro che non hanno mai sofferto di epilessia potrebbero comunque essere soggetti sensibili ad attacchi epilettici. Si consiglia anche di consultare un medico qualora durante il gioco dovesse insorgere uno dei seguenti sintomi: vertigini, alterazione della vista, contrazioni muscolari o altri movimenti involontari, perdita dell'orientamento, confusione mentale e/o convulsioni.

PIRATERIA

La riproduzione non autorizzata di una parte o dell'intero gioco e l'utilizzo non autorizzato di marchi registrati costituiscono un reato punibile dalla legge. La PIRATERIA lede sia i consumatori che i legittimi sviluppatori, editori e dettaglianti. Se sospettate che questo gioco sia stato copiato illegalmente o venite a conoscenza di informazioni riguardanti copie illegali di un prodotto, chiamate il numero del servizio clienti indicato sul retro di questo manuale.

Il numero telefonico del Servizio Clienti (Customer Service No.) si trova sul retro di questo manuale

1 Player

Memory Card 1 blocks

Analog Control Compatible

Vibration Function Compatible

SLES-01940

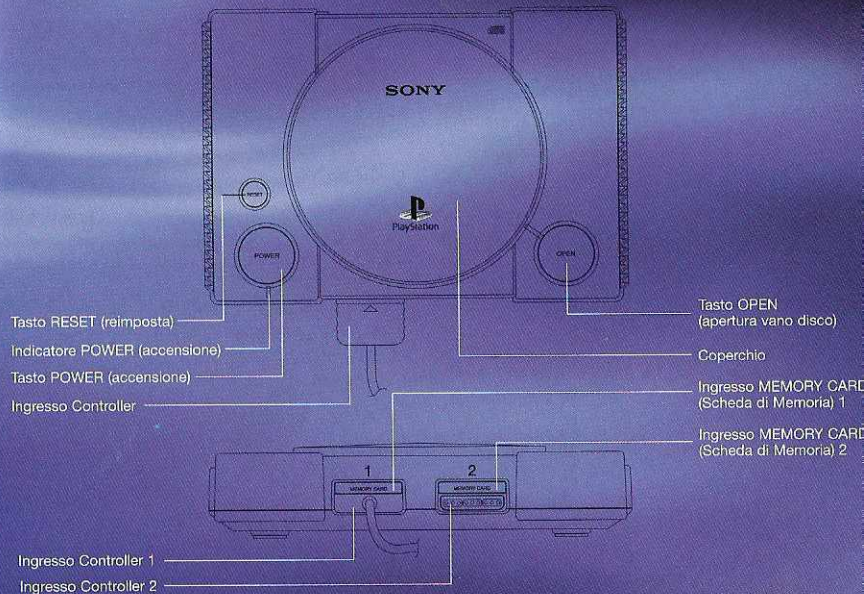
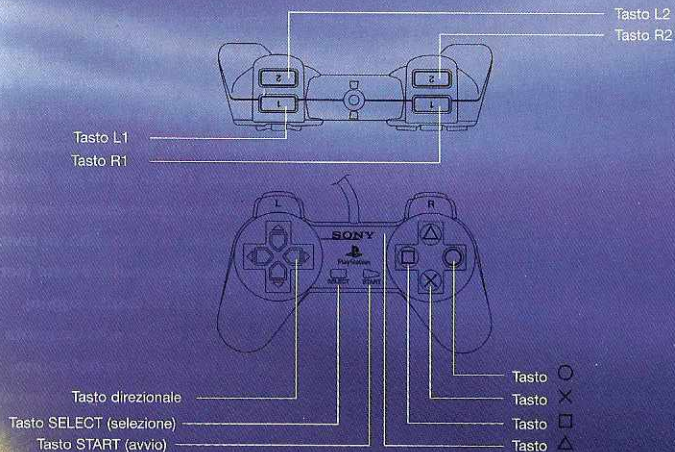
SOMMARIO

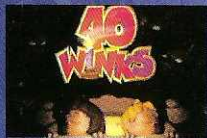
TIC TAC! TIC TAC!

TI SEI MAI CHIESTO PERCHÉ SI SOGNA?

Non sono in molti a sapere che quando si va a dormire qualcuno si prende cura di noi!
Chi sarà mai? Non è stato mai visto nessuno.
Bisognerebbe essere svegli per riuscirci!
Ma voglio rivelarti un segreto... ci sono delle creature che esistono solo per questo scopo. Sono chiamate Wink e hanno il compito di accertarsi che quando siamo addormentati facciamo soltanto bei sogni. É vero. Te lo giuro!
Ti sei mai chiesto perché si hanno degli incubi?
Be' il motivo è piuttosto semplice... C'è un tipo di nome NiteKap che sembra avere sempre la luna storta. In effetti è sempre imbronciato... sai, è stanco, molto stanco... a dire la verità è così stanco che non riesce a dormire. E più si stanca, più si arrabbia. Non riesce mai a fare una bella dormita e non sopporta che gli altri possano riuscirci. Così, dato che è un tipo stressato e dispettoso rapisce i Wink tanto per divertirsi e li trasforma in Hood-Wink. Gli Hood-Wink sono piccole creature dispettose che, una volta entrate in un sogno, fanno di tutto per trasformarlo in un incubo. Si divertono a spaventare la gente e qualche volta si sentono ridacchiare sotto il letto (sempre ammesso che tu abbia la fortuna di svegliarti da un brutto sogno).
Ora la situazione si è fatta grave dato che sono rimasti in vita solo quaranta Wink.
Cerca di salvarli, altrimenti nessuno riuscirà più a fare un bel sogno.
Riuscirai a mandare all'aria i piani meschini di NiteKap prima che vengano attuati?
C'è solo una soluzione: entrare nei tuoi sogni e salvare tutti i Wink prima che NiteKap possa mettere le sue grinfie su di loro.
Non mi credi? Be', dormi bene e spera che gli Hood-Wink ti lascino in pace.

ALLESTIMENTO

- Allestisci la tua console seguendo le istruzioni del relativo manuale.
- Assicurati che la console sia spenta.
- Inserisci il disco di 40 Winks e chiudi il coperchio.
- Inserisci i Controller di gioco e accendi la console.
- Assicurati di avere a disposizione blocchi liberi sufficienti sulla Memory Card (Scheda di Memoria) prima di iniziare a giocare.
- Non inserire o rimuovere Controller o Memory Card (Schede di Memoria) quando la console è accesa.

ALLESTIMENTO

VIDEATA DI TESTA Premi il tasto Start (avvio) per accedere al menu principale oppure premi qualsiasi tasto durante la demo per tornare alla videata di testa.

MENU PRINCIPALE Hai tre possibilità a disposizione:

1. NUOVA PARTITA Ti permette di dare inizio ad una nuova partita, dopo avere scelto tra Ruff o Tumble, Consulta il capitolo Per iniziare, più avanti nel presente manuale, per maggiori delucidazioni se è la prima volta che giochi.

2. CARICA PARTITA Ti permette di caricare una partita precedentemente salvata da una Memory Card (Scheda di Memoria). Consulta il capitolo "Come salvare e caricare una partita" più avanti nel presente manuale per ulteriori informazioni.

3. OPZIONI Ti permette di personalizzare le caratteristiche del gioco nel modo seguente:

DIFFICOLTÀ - scegli tra livello facile, medio o difficile

VOLUME EFFETTI SONORI - serve a cambiare il volume degli effetti sonori

VOLUME MUSICA - serve a cambiare il volume della musica del gioco

AUDIO - puoi scegliere tra Stereo e Mono

VIBRAZIONE - ti permette di provare l'intensità della funzione di vibrazione quando utilizzi un Controller Analogico (Dual Shock).

IMPOSTAZIONE CONTROLLER - ti permette di scegliere tra varie configurazioni predefinite

ESCI - ti riporta al menu principale.

Quando 40 Winks ha inizio, sullo schermo appare il filmato introduttivo. Puoi interromperlo in qualsiasi momento premendo il tasto START (avvio).

COME CONTROLLARE RUFF E TUMBLE

Questi sono i comandi predefiniti, se preferisci utilizzare una diversa configurazione ne puoi scegliere una dal menu delle *opzioni*.

CAMMINARE

Camminare seguendo una direzione = ↑↓→← = levetta sinistra
Passare dalla visuale di Ruff a quella di Tumble e viceversa = tieni premuto △
Attacco a lunga distanza (da fermo) = ○
Attacco in movimento (in corsa) = ○
Botta con il sederino (quando salti) = ○, quando sei in aria
Salto = ×
Colpo potente = □
Attacco triplo = premi tre volte □

NUOTARE

Tuffarsi = ○
Girarsi in acqua = ↑↓→← = levetta sinistra
Nuotare = ×
Colpo potente = □
Saltare fuori dall'acqua = ×

COMANDI GENERALI

Pausa = START (avvio)
Ruotare telecamera a sinistra = L1
Ruotare telecamera a destra = R1
Ruotare, alzare e abbassare telecamera = levetta destra
Seleziona Modalità Analogica = Interruttore modalità Analog (analogica) (LED: rosso)

I personaggi dispongono di diverse combinazioni di mosse. Alcuni ne hanno meno di quelle indicate nell'elenco, altri di più. Dovrai fare un po' di pratica per scoprire le mosse extra.

Gli oggetti si raccolgono semplicemente camminandoci sopra e vengono usati automaticamente nel gioco, quindi non serve farne un inventario.

MODALITÀ DI PAUSA

Puoi usare questa opzione se hai bisogno di riprendere fiato, oppure puoi scegliere "Esci dal livello" per uscire dal livello attuale e tornare al centro del mondo dei sogni. "Esci dal gioco" ti riporta al menu principale, interrompendo la partita in corso.

PER INIZIARE

All'inizio del gioco sei a letto, nella tua camera. Dai uno sguardo alla stanza, poi esci dalla porta, giri a sinistra e ti ritrovi nella stanza dei giochi. Qui c'è ad aspettarti il tuo amico Tic Tac che vuole mostrarti alcune delle mosse da usare e dirti come muoverti nei mondi dei sogni.

È possibile accedere ai mondi dei sogni da diverse stanze della casa. Dopo aver incontrato Tic Tac puoi esplorare la casa ma il solo mondo dei sogni a cui puoi accedere in questa fase del gioco è quello degli Incubi. Sali nell'attico e entra nell'armadio per accedervi.

Una volta dentro il mondo degli Incubi, vedrai il quadrante vuoto di un orologio con una piattaforma davanti. Per completare questo mondo e passare al successivo dovrai riempire questo quadrante con 12 chiavi dei sogni.

Se esci dal recinto, giri a sinistra e continui a camminare, vedrai una piccola casa. Procedi verso la casa e Tic Tac ti dirà dove ti trovi. Se guardi attentamente vedrai le immagini di due Wink trasparenti, in piedi davanti al teletrasporto. Nel corso del gioco il numero di Wink situati all'ingresso di ogni avventura indica il numero di Wink da salvare in quel mondo dei sogni. Quando Tic Tac ti avrà dato questa informazione entra nel teletrasporto per essere automaticamente trasferito nella tua prima avventura.

I Wink salvati fanno ritorno al mondo dei sogni attraverso un teletrasporto. Per inserire le chiavi dei sogni nel quadrante dell'orologio sali sulla piattaforma che si trova davanti ad esso. Quando avrai recuperato tutte le dodici chiavi dei sogni potrai sfidare Thread-Bear. Se riuscirai a sconfiggerlo potrai tornare a casa e passare al successivo mondo dei sogni.
Di tanto in tanto, al centro di ciascun mondo dei sogni troverai il campione di corsa di NiteKap. Se lo acciuffi ti sfiderà ad una gara di corsa. Chi arriva prima prende tutto, quindi cerca di raccogliere il maggior numero di oggetti possibili e battere il campione. Puoi gareggiare tutte le volte che vuoi, ma tieni presente che non diventerà più facile.

Ricapitolando, tutto ciò che devi fare è salvare i Wink, sconfiggere Thread-Bear e Nitekap e mettere fine ai loro piani malvagi.

LA VIDEATA DI GIOCO

OGGETTI DA RACCOGLIERE

ZZZ...

Indicano quanto profondamente stai dormendo. Se le tue Zzz... scenderanno a zero NiteKap ti avrà battuto e ti sveglierai. Se sei così fortunato da avere altre vite a disposizione, potrai tornare al tuo ultimo punto di ripresa e continuare la tua avventura.

LUNE

Ogni volta che impieghi l'attacco a lunga distanza consumi 1 luna. Raccogline il maggior numero possibile per essere sicuro di riuscire sempre a tirarti fuori dai guai.

INGRANAGGI

Gran parte delle porte dei mondi dei sogni sono bloccate. Per aprirle dovrai raccogliere gli ingranaggi.

CHIAVI DEI SOGNI

Quando accedi per la prima volta al centro di un mondo, troverai un quadrante di orologio vuoto. Devi raccogliere tutti i pezzi disseminati per i livelli e ricollocarli nel quadrante dell'orologio per accedere ad un nuovo mondo.

ARIA

La riserva di aria è limitata quando nuoti sott'acqua. Se vedi una scia di bollicine che salgono verso la superficie raggiungila a nuoto per respirare un po' d'aria in più. Esaurire la riserva di aria è un errore fatale quando sei sott'acqua.

COSTUMI

Nei tuoi sogni potrai trasformarti in diversi personaggi. Trova una scatola a sorpresa, apri il coperchio e saltaci dentro per assumere le sembianze di un altro personaggio. Il simbolo che si trova sul lato della scatola ti darà un'idea del tipo di personaggio in cui ti trasformerai.

PUNTO DI RIPRESA

Cammina diritto verso i palloncini rossi che vedi nei sogni per stabilire un punto di ripresa. Se perdi tutte le tue Zzz... e ti svegli di soprassalto, ti riaddormenterai e tornerai a questo punto per continuare a giocare.

WINK

Cammina diritto verso un Wink per salvarlo e teletrasportarlo automaticamente al centro del mondo dei sogni.

IN GIRO NEL MONDO DEI SOGNI

TELETRASPORTI

Dirigiti verso un teletrasporto per essere trasportato in un'altra area del mondo dei sogni o per tornare a casa. I teletrasporti blu ti portano in una nuova area mentre quelli dorati ti permettono di esplorare di nuovo l'area in cui ti trovi. I teletrasporti bianchi ti riportano al centro del mondo dei sogni dopo aver salvato tutti i Wink.

PORTE

Alcune porte si aprono automaticamente mentre cammini verso di esse, altre invece sono bloccate. Per aprirle a volte è necessario sconfiggere i nemici che si trovano nelle vicinanze, in altri casi dovrai raccogliere un certo numero di ingranaggi. Altre si aprono azionando un pulsante situato all'esterno.

PULSANTI

Nel gioco ci sono tantissimi pulsanti da trovare e per attivarli dovrai colpirli con il sederino. Tuttavia i pulsanti contraddistinti da un simbolo speciale possono essere attivati solo se vengono colpiti quando si indossa il costume corrispondente al simbolo.

ASCENSORI

Si attivano tutti automaticamente. Cammina o salta al centro dell'ascensore quando arriva e esci non appena arrivi a destinazione.

INTERRUTTORI

Servono a molte cose diverse. Alcuni possono essere utilizzati per attivare o disattivare elementi del gioco, altri vanno usati in combinazione con altri interruttori per risolvere dei rompicapi. Si attivano con un colpo veloce. Ma attenzione, se sei troppo lento non succederà niente.

Ci sono altri elementi del gioco con i quali puoi interagire per accedere a stanze segrete e persino ad aree in cui puoi trovare dei Wink intrappolati. Fai attenzione alle cose fuori posto e prova a saltarci sopra o a sfondarle...

COME SALVARE E CARICARE UNA PARTITA

Per salvare la partita devi prima trovare la poltrona che si trova vicino alla Torre dell'orologio in ogni mondo dei sogni. Non appena ti metterai seduto ti sarà data la possibilità di salvare la tua partita.

COME SALVARE UNA PARTITA
Scegli un blocco libero e premi il tasto X per salvare la partita.

E QUANDO LA MEMORY CARD (SCHEDA DI MEMORIA) È PIENA?
Se la tua Memory Card è piena, elimina alcuni blocchi usando il gestore interno di Memory Card della console oppure sovrascrivi una partita salvata precedentemente.

COME SOVRASCRIVERE UNA PARTITA SALVATA
Sposta il cursore su una partita salvata precedentemente e premi il tasto X per sovrascriverla.

COME CARICARE UNA PARTITA SALVATA
Dal menu principale, accertati di aver inserito una Memory Card (Scheda di Memoria) e seleziona l'opzione "Carica partita". Usa i tasti direzionali per evidenziare l'icona che vuoi selezionare e non appena l'avrai selezionata verrà visualizzato in basso il numero di Wink salvati. Premi il tasto X per caricare e potrai subito continuare a giocare.

COME FORMATTARE UNA MEMORY CARD (SCHEDA DI MEMORIA)
Se inserisci una Memory Card vuota, 40 Winks la rileverà e ti permetterà di formattarla prima di salvare la partita.

APPUNTI

40 WINKS È STATO CREATO PER TE DA...

EUROCOM ENTERTAINMENT SOFTWARE

PRODUZIONE
Mat Sneap

PROGRAMMAZIONE
Ian Denny
Ashley Finney
Andrew Hutchings
Dave Arnold
Stefan Walker
Kev Grantham

GRAFICA
Paul Gregory
Joe Lewis
Helen Jones
Lee Ames
Carl Cropley
Paul Wright
Ulf Dahl
Matt Dixon

HansJohansen
Clive Stevenson
Jon Parr
Steve Bamford

ANIMAZIONE
Richard Brookes
Michael Biggs
Adam King
Mark Povey
Bryan Rogers
Brian Malone-West

AUDIO
Steve Duckworth

DESIGN
Richard Halliwell
Rob Craven

SUPPORTO STRUMENTAZIONE
Andy Mitchell
Chris Jackson
Kevin Marks

FMV
Victor Garrido
Abraham Oset
Ana Amat
Joaquin Catala

Jose Garcia
Julian
Romero

SCENEGGIATURA
Martin Pond

VOCI
Lani Minella
Marc Silk

CONTROLLO QUALITÀ
Mike Botham
Mike Robinson
J.D. Buxton
Adam Timmins
Phil Baker
Christopher Pilkington

RINGRAZIAMENTI SPECIALI A
Hugh Binns
Tim Rogers
Neil Baldwin
Rachel Hall
Coffee

PARTNER PAZIENTI
Alison Shaw
Tracy Denny
Nicola Plenty
Nicola
Duckworth
Louise
Arnold
Meryl Nia
Hutchings
Joanne
Millward
Alan Harris
Tonje
Jakobsen
Anita Husteli

PERSONALE JUNIOR DELLA EUROCOM
Chris Sneap
Emma Sneap
Amy Sneap
Zak Denny
Europa Teleri
Hutchings

FAMILIARI E AMICI PERSI DI VISTA
Bernard Lewis
Kathleen Lewis
Sarah Lewis
Guillaume
Dorme
Karl Maritaud

Super Tot
Heir Mark
Tango D
Posh Paws
Pritch
Dave
Harry
Zee
Oliver

AMICI A QUATTRO ZAMPE
il cane Rusty

GT INTERACTIVE EUROPE
DIRETTORE DELLO SVILUPPO
Graeme Boxall

PRODUZIONE
Chris Johnson

ASSISTENTE DI PRODUZIONE
Rex Siney

CAPO COLLAUDATORE
Mete Djemal

COLLAUDO
Dan McNeill
Andrew Theodoulou
Warren Leigh
Emily Britt

Phil Octave
Richard Pomfret

RESPONSABILE DELLA TRADUZIONE
Neil McKenna

MANUALE
Chris Johnson

GT INTERACTIVE US
DIRETTORE CQ
Steve Knopf

RESPONSABILE DEL COLLAUDO PLAYSTATION
Jim Dunn

CAPO COLLAUDATORE
Jeff Oviatt

COLLAUDATORI
Brandon Montrone
Jon Marquette
Scott Donaldson
Joe Orr
Doug Price
Randy Jones

LOCALIZZAZIONE ITALIANA
Project
Synthesis
Srl. - Milano